
13
HERÓIS DO FUTURO
EDITORA PRESS
R$ 1,85
A SAGA DOS CAVALEIROS
SLAINE
MOTOQUEIRO FANTASMA
SAILOR MOON
PARA COLECIONAR
GRÁTIS O PRIMEIRO FASCÍCULO

CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO

Milhares de cartas estão chegando à redação! Todo mundo quer fazer parte do nosso superclube. Tem muita gente perguntando quando vai receber a carteirinha e o fanzine de super-sócio. É isso aí. Estamos caprichando para que tudo fique tinindo!!! Logo, logo. Você ainda não escreveu? Está marcando bobeira. Então, tire uma xerox da ficha aqui debaixo e preencha seu nome, endereço, idade, a série em que estuda, o endereço da sua escola e diga qual o seu herói predileto. É só para as feras!

Nome:..

Endereço:..

Idade:......................... Em que série está?................................

Endereço da escola:..

Qual o seu herói predileto?...

Nosso endereço é: Rua Armênia, 479 - Pres. Altino - Osasco - SP - CEP 06210-138

GANHE UM VIDEOGAME

Extra! Extra! O prazo para o concurso do Super Videogame foi prolongado!!! Com a greve que o correio fez em agosto a gente sentiu que muitas cartas atrasaram... Então, como somos legais, vamos dar mais alguns dias pra você completar a frase: "Eu leio a revista HERÓIS DO FUTURO porque..". No envelope você tem de escrever: Concurso Ganhe um Videogame. É isso aí, gente! Mande quantas cartas quiser, mas bem rapidinho. Quem escrever a melhor frase vai ganhar esse superprêmio aí da foto. Não é demais?



EDITORA PRESS

HERÓIS DO FUTURO
ANO 1 - Nº 13

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Mônica Shindo (assistente)

REDAÇÃO
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kozi, Carlos Mann, Fernando T. C. Carvalho, Hero Magazine.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda,) Joseph Luyten (Japão), Sergio Langer (Argentina), Alain Voss (Portugal), Klaus Bonecker (Alemanha), Vincent Plant (Bélgica), Giovanni Rizzi (Itália), José Peixoto (EUA)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

COMERCIAL
Brasil Marketing Cultural

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino- Osasco - São Paulo - CEP. 06210 -138.
FAX : (011) 702 3503.

Ah, essa é de babar, cair de quatro, lamber o chão, rolar de alegria! É ou não é de arrepiar poder colecionar toda a história, tintim por tintim, dos CAVALEIROS DO ZODÍACO? E é a história verdadeira, pessoal! De fonte limpa! Nossa redação se mexeu pra todo lado pra falar com cada um deles! Longos e intermináveis dias foram consumidos em conversas e aventuras ao lado dos nossos amigos! HERÓIS DO FUTURO preparou tudo isso especialmente pra você detonar junto com seus amigos! Já pensou poder explicar pros adultos - que nunca entendem nada - tudo o que rola com os nossos ídolos? E tem mais! Para as meninas um presente especial: uma reportagem com as SAILOR MOON, que, a gente tem certeza, vocês estavam querendo ver nestas páginas aqui há um tempão, certo? Agora, galera, é só pôr a HERÓIS DO FUTURO embaixo do braço e ler tudo até saber de cor!

THE ART OF FIGHTING



Os golpes desferidos pelos amigos Ryo e Robert na luta contra a Máfia você já conhece na versão game. Agora a coragem e a arte de combate da dupla podem ser curtidas em vídeo. Ryo Sakazaki é treinado desde pequeno, pelo pai, no estilo Kyokugen. Ele não chega a ter experiência neste golpe, mas compensa com uma grande dose de velocidade e vigor. Robert é o melhor amigo de Ryo e herdeiro da fortuna Garcia. O chefão do crime organizado acredita que os dois encontraram uma jóia chamada OS OLHOS DE SIRIUS, que seus capangas haviam roubado e escondido. Para chantageá-los, Mr. Big seqüestra a irmã de Ryo, Yuri Sakazaki. Mesmo sem saber da existência da jóia, eles saem à procura da mesma para salvar Yuri. Sobra muita ação, arte marcial e bandidos mafiosos!!! O desenho animado dublado, lançado pela Flashstar, está disponível nas locadoras desde setembro.





ACABOU DE SAIR DO FORNO

Os desenhos animados da MTV americana foram transformados pela Fleer em uma incrível coleção de CARDS chamada MTV Animation. Além de BEAVIS e BUTT-HEAD, aquela dupla infernal que a emissora já apresenta no Brasil, os CARDS trazem vários outros personagens, como THE HEAD, THE MAXX, GRUNT, que ainda não chegaram por aqui. Mas cuidado, coloque sua luva, pois esta série é quente mesmo!!!



DROPS!

COELHADAS NO COMPUTADOR



Como logo, logo as férias estarão aí, quem tem um computador PC em casa poderá se divertir com a TURMA DA MÔNICA de um jeito diferente. É que a Tec Toy está lançando o CD-ROM MÔNICA DENTUÇA, onde os famosos personagens criados por Maurício de Sousa participam de um monte de brincadeiras. É como um daqueles almanacões de férias, mas ao invés de lápis e canetas só é preciso mexer no mouse do computador. Tem quebra-cabeças, jogo da memória, músicas, labirinto, pintura de desenhos e outras diversões. O CD pode ser rodado em três idiomas: português, espanhol e inglês; e quem explica tudo para a criançada é a própria MÔNICA, sempre acompanhada de sua amiga MAGALI e dos "capetas" CEBOLINHA e CASCÃO.

AS MÚSICAS DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Música é uma coisa que marca, principalmente se ela faz lembrar um herói da TV. No Brasil, a abertura da série na TV foi modificada, mas os longa-metragens lançados em vídeo pela Premier Filmes-Flashstar Home Video mantiveram a abertura original japonesa e a trilha sonora. Aí os fãs puderam finalmente conhecer a bela produção visual e sonora que os CAVALEIROS receberam no Japão. De presente para os fãs, publicamos mais uma exclusividade da HERÓIS DO FUTURO: a letra do tema de abertura dos CAVALEIROS em japonês e com tradução!

PEGASUS FANTASY
Make Up
DAKISHIMETA KOKORO NO KOSUMO
(você) abraçou o cosmo (que vem) do coração
ATSUKU MOYASE
queime com o calor
KISEKI WO OKOSE
faça o milagre acontecer
KIZUTSUGITA MAMAJAI NAI TO
feridos não permaneceremos
TIKAI ATTA HARUKANA GINGA
prometemos (ficar) juntos em (nossas) respectivas galáxias
PEGASASU FANTAJI
PEGASUS Fantasy

SOUSA YUME DAKE WA
sim, somente o(s) sonho(s)
DAREMO UBAENAI KOKORO NO TSUBASA DAKARA
ninguém pode roubar, pois (ele/s) é (são) a(s) asa(s) do coração
SEINTO SEIYA SHONEN WA MINNA
SAINT SEIYA, todos os jovens
SEINTO SEIYA ASHITA NO YUUSHA
SAINT SEIYA, (são) os guerreiros de amanhã
SEINTO SEIYA PEGASASU NO YOUNI
SAINT SEIYA, com PEGASUS
SEINTO SEIYA IMAKOSO HABATAKE
SAINT SEIYA, agora alçar(emos) vôo



TOY PROJECTOR

Puro divertimento!!! A linha Projector de bonecos articulados do X-MEN e SPIDER-MAN (com cerca de 18 cm de altura) vem com pequenos slides em forma de discos que encaixam em um projetor localizado no peito do boneco e projetam cenas de suas séries animadas de TV direto na parede da sua casa. Não precisa nem dizer que o efeito é alucinante, não é?





MARVEL, SUCESSO EM DOBRO



É isso mesmo!! Não é só nas HQs que os personagens da Marvel estão entre os heróis mais populares do Planeta. Os bonecos articulados dos X-MEN e do SPIDER-MAN também estão entre os mais vendidos nos Estados Unidos.

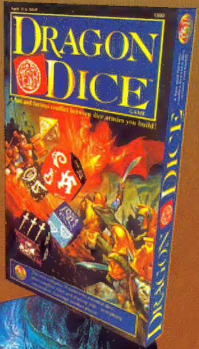
Aproveitando esta onda, a Marvel comprou parte da companhia Toy Biz, que produz os bonecos, criou novas embalagens super-transadas, diversificou a linha de produtos de bonecos articulados com mais acessórios, bonecos de metal, bonecos com projetor de slides, lançamentos mensais de dar água na boca. Pra você não ficar só no desejo, há várias importadoras especializadas. Entre elas, a Estrela, que tem distribuído parte deste material para todo o Brasil. Agora, vá à luta para conseguir o seu!!!





DRAGON DICE

A TSR, empresa criadora do RPG e uma das maiores do mundo no gênero, acaba de lançar o mais quente jogo do verão americano. Seguindo o sucesso do seu RPG ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, onde o jogadores se lançam em aventuras em uma atmosfera medieval fantástica com duendes, dragões, guerreiros e muita magia. Neste novo jogo, ao estilo dos CARD GAMES, o jogador coleciona e monta um exército com o seu set de dados. Saca só: Em um mundo fantástico, os quatro elementos da natureza Terra, Agua, Fogo e Ar juntam duas diferentes raças para tomar conta de seu novo mundo. Uma delas, os Selumari, são guardiões da água e do ar. A outra, os Vagha, tomam conta da Terra e do fogo. Juntos, eles trabalham para a prosperidade de seu mundo e de suas raças. Enquanto isso, a morte criou as suas próprias raças para tentar controlar os elementos básicos da natureza. Os Morehl adoram o fogo e a destruição. Os Trogs veneram a Terra e a corrupção. Desde o momento que estas raças foram criadas, o mundo foi envolto em um terrível conflito. Hordas de Selumaris, Vaghas, Morehls e Trogs percorreram todo este mundo em intermináveis batalhas, usando os seus poderes elementais. A ação não tem fim!!! Agora é a sua vez de controlar o destino deste novo mundo da fantasia!!!















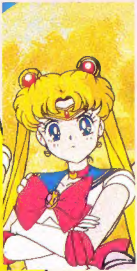
SAILOR MOON

Elas são bonitinhas, charmosas, mas acima de tudo são engraçadinhas. Mal chegaram à Europa e aos Estados Unidos, mas muita gente já ouviu falar delas. Principalmente de uma: a lourinha com a longuíssima "maria-chiquinha" SAILOR MOON.



O título original em japonês desta série é BISHÔJO SENSHI SERA MUN (Graciosa Guerreira SAILOR MOON), criada pela desenhista de quadrinhos Naoko Takeuchi para a revista de mangá feminino NAKAYOSHI. SAILOR MOON começou a ser publicada em 1990 e continua até hoje em capítulos inéditos mensais. Transformada em série de desenho animado para TV pela Toei Animation, poucos meses depois da aparição em quadrinhos, SAILOR







SAILOR MOON
USAGI

MOON se tornou logo um sucesso de audiência, conquistando principalmente as meninas de cinco a doze anos. Até agora, SAILOR MOON teve três fases na TV japonesa: SAILOR MOON, SAILOR MOON-R e SAILOR MOON-S. São as aventuras de um grupo de garotinhas adolescentes que receberam seus poderes de planetas do nosso sistema solar (tirando a SAILOR MOON, cujos poderes seriam da Lua o SATÉLITE da Terra). O apelido SAILOR (marinheiro em inglês) vem dos uniformes escolares delas. No Japão, até o fim do colegial, as meninas têm de usar uniformes que lembram roupinhas de marinheiro, como se usava na Europa antes da Guerra. Quando elas invocam seus poderes, os uniformes se transformam, mas mantêm ainda a aparência de fantasia de marinheiro.



MAKOTO, SAILOR JUPITER

SUPERAMIGAS E O CAVALHEIRO MASCARADO

O grupo principal é formado pela engraçada e desajeitadinha Usagi, a SAILOR MOON, e por suas amigas: Rei, a SAILOR MARS (Marte), com seu poder do fogo; Amy, a SAILOR MERCURY (Mercúrio), com seu poder da água; Minako, a SAILOR VENUS, com seu poder da luz e Makoto, a SAILOR JUPITER e seu golpe SUPREME THUNDER DRAGON (Trovão Dragão Supremo). Com o tempo, o grupo





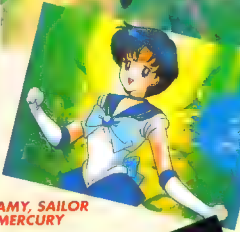
MAKOTO e o golpe Super Ampla Pressão de Limpeza

AMY e o golpe Spray de Sabão Congelante



das SAILORS aumentou com a chegada de Chibi Usagi, a PEQUENA SAILOR MOON. Mais duas novas guerreiras, SAILOR NEPTUNE (Netuno) e SAILOR URANUS (Urano) entraram na metade da série, sem falar que o professor da escola por quem Usagi é apaixonada, Mamoru Chiba, se transforma no galante CAVALHEIRO MASCARADO, um aliado das SAILORS, que usa uma longa capa e se veste como um "gentleman". As SAILORS usam seus poderes para combater supercriminosos, desvendar mistérios insolúveis e ficam preocupadas em manter suas identidades em segredo (o que parece ilógico, uma vez que elas não usam máscaras e não mudam quase nada quando se transformam). As SAILORS são bem-intencionadas, ingênuas, mas bastante confusas em várias situações, o que dá o tom cômico (estilo japonês) das aventuras destas super-heroínas. Por ser uma série dirigida a meninas, não podia faltar muita cor, fantasia, rendas, fitas e estrelinhas de fundo. Os golpes das SAILORS também fazem constante alusão a coisas "típicas de mulher",





AMY, SAILOR MERCURY



VÊNUS e o golpe Encontro Romântico



MINAKO, SAILOR VÊNUS

como bijuterias, cosméticos, etc.

COLEGUINHAS DA PATRINE

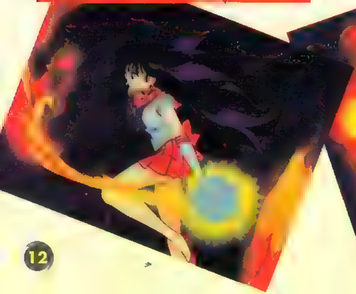
Embora SAILOR MOON tenha sido divulgada antes como uma espécie de "CAVALEIROS de saias", a descrição mais apropriada para a série seria um "grupo de PATRINES", pelo próprio visual e pelo tipo de roteiro. Aliás, vale a pena mencionar que, quando SAILOR MOON foi criada, a série "live-action" PATRINE estava fazendo muito sucesso no Japão, entre meninas até doze anos, o mesmo público-alvo das SAILORS. Se você curte PATRINE, com certeza vai se divertir com SAILOR MOON, mas, se esperava algo como CAVALEIROS, aguarde um pouco mais... A primeira fase de SAILOR MOON está sendo exibida pela TV nos Estados Unidos, desde setembro. No Brasil, entretanto, nenhuma emissora acertou a exibição das SAILORS. A HERÓIS DO FUTURO vai ver como as SAILORS se saem nos States e em breve você também ficará sabendo de tudo.

Cristiane A. Sato (ABRADEMI)





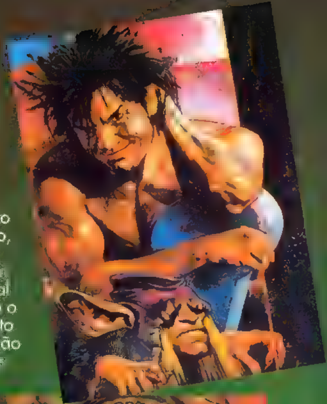
Ao lado REI, SAILOR MARS e o golpe Alma de Fogo, abaixo seu golpe Mandala Flamejante



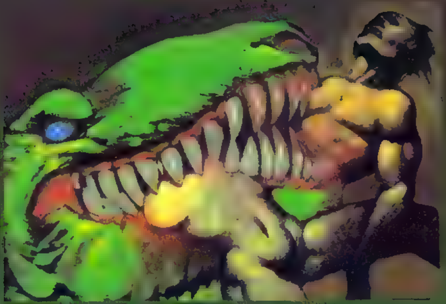



Sláine
ABRINDO CAMINHO A MACHADADAS!
O bárbaro que faz sucesso entre os ingleses, os franceses e americanos!

Quem já leu as aventuras de ASTERIX, guerreiro gaulês baixinho e narigudo, não estranha os nomes de Tutatis e Belisama, deuses da mitologia celta, evocados a todo momento pelo herói supersticioso. Pois é nesse ambiente primitivo, dominado por druidas (sacerdotes-feiticeiros), dolmens e menires (monumentos de pedra gigantes) que vive SLAINE, o bárbaro favorito dos quadrinhos ingleses. Musculoso, cabeludo, hábil no manejo de seu impiedoso machado, o personagem estreou em 1984 na revista semanal 2000 AD título que também lançou o JUIZ DREDD. Suas histórias em preto e branco, narradas pelo irônico anão







[illegible] que glorificam as lutas do cinema CONAN!

ENCARANDO OS INIMIGOS!
Ukka leva mais jeito pra bobo da corte que escudeiro. Sua covardia dá um toque de humor à saga. SLÁINE se encarrega da parte sangrenta do negócio. Ele encara a rainha-bruxa Medb e é aclamado rei das tribos que compõem a antiga Irlanda. Combate monstros sobrenaturais, enormes, peludos e gosmentos. Literalmente, pega um touro à unha. Quando jovem, SLÁINE degolou em legítima defesa um colega invejoso. Seguiram-se oito mortes, de combatentes que tentaram vingar a primeira vítima. Finalmente capturado, o bárbaro foi banido de Sessair, seu povoado natal, e condenado a errar pelas terras britânicas, na época ainda ligadas ao continente europeu. SLÁINE aceitou seu destino e conquistou a sobrevivência num dia-a-dia nada hospitaleiro. Entre outros perigos, [illegible]

ESPERANDO UM EDITOR!
O campeão celta tem um filho com [illegible]. [illegible] os desejos do pai, que planeja iniciá-lo nas artes da guerra, o pequeno





[illegible]
será druida. Os fãs de SLAINE ganharam o melhor presente [illegible] final dos anos 80. A minissérie O DEUS CHIFRUDO, com roteiro de Pat Mills (o mesmo de MARSHAL LAW, o exterminador de heróis, lançado no Brasil pela Abril Jovem) [illegible] de Simon Bisley [illegible] desenhista que [illegible] BATMAN E JUIZ DREDD - JULGAMENTO EM GOTHAM), tem quatro volumes recheados de lindas [illegible] França e EUA. Por aqui, espera um editor esperto...

Marcelo Alencar



A Saga dos Cavaleiros



Fascículo 01

Amados por fãs de diversas idades [illegible] odiados pelos críticos de filmes, os CAVALEIROS DO ZODÍACO no Brasil são um sucesso fenomenal de público, na TV, no cinema e em vídeo. Masami Kurumada, autor dos CAVALEIROS, foi às origens da civilização ocidental buscar inspiração para este fenômeno, assim como muitos artistas fizeram isso antes dele. CAVALEIROS DO ZODÍACO mistura mitologia, grandes batalhas e um caldeirão de emoções humanas, mas Kurumada não foi o primeiro a fazer uma história tão longa e complexa que se tornasse popular. Ainda na Antiguidade, o escritor Homero criou a Ilíada e a Odisséia, uma grande epopéia que conta a história de Ulisses, Rei de Ítaca, que, junto com Aquiles, participa da Guerra de Tróia. Paralelamente narra a história de seu filho, Telêmaco, que, [illegible] a orientação da deusa Atena, parte em busca do pai e o ajuda a acabar com [illegible] dissi[illegible] de Penélope, esposa de Ulisses, que durante vinte anos teve usar artifí[illegible] pretendentes [illegible] personagens e complicadas [illegible] Odisséia também é confuso, [illegible] muita gente. Dando uma forma atual para um tema antigo, Kurumada acabou criando um épico. [illegible] a estrutura pouco convencional das grandes obras gregas, a história dos CAVALEIROS parece um pouco confusa. Para tornar as coisas mais fáceis, a partir desta edição, a HERÓIS DO FUTURO trará capítulos selecionados que recontarão em ordem cronológica e de forma linear a saga dos CAVALEIROS. E não foi fácil fazer isso: são [illegible] capítulos da série, totalizando [illegible] de animação e 4 mil anos de histórias [illegible] [illegible]

[illegible]

CAPÍTULO 01

ATENA E SEUS DEFENSORES



Há milhares de anos, os gregos acreditavam que [illegible] forma de pessoas e tinham as mesmas emoções [illegible] humano. Uma das principais divindades era Atena, a deusa [illegible] artes [illegible] e da guerra defensiva. Símbolo de paz e prosperidade, [illegible] e seus [illegible] eram defendidos por poderosos guerreiros, capazes de rasgar os céus [illegible] um movimento [illegible] e abrir a terra com um pontapé. Todo esse poder vinha de seus cosmos, [illegible] da energia que emana da ligação de cada um deles com o resto do universo. Chamados de Cavaleiros de Atena, cada um deles correspondia a uma constelação que os protegia e os vestia com uma armadura específica. [illegible] eram 88 Cavaleiros. Desde esses tempos remotos, Atena [illegible] à Terra [illegible] 200 anos, para proteger a humanidade contra [illegible] do mal e da destruição, reencarnando em diferentes pessoas. [illegible] defensores. No meio de tantos homens, [illegible] têm poderes fantásticos e são chamadas de [illegible] máscaras, o que segundo [illegible] homem, escondendo sua feminilidade. [illegible] ela deve matá-lo; do contrário, [illegible] de Atena dividem-se em três ordens [illegible] armadura que [illegible] poder [illegible] Cavaleiros de [illegible] Cavaleiros de ouro [illegible] CAVALEIROS DE ZODÍACO [illegible] como constelações [illegible] apresentam [illegible] Capricórnio [illegible] [illegible] Atena [illegible] Cavaleiros [illegible]

Capítulo 02

O MAL SE APOSSA DO SANTUÁRIO





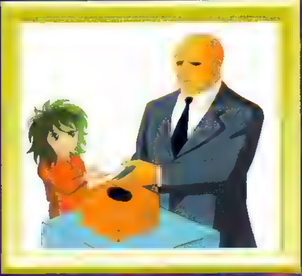
[illegible] e seqüestrado o bebê, que, ao contrário das expectativ[illegible] [illegible] reencarnação de Atena. [illegible] AIOROS [illegible] ser morto. Durante a fuga, ele é interceptado por [illegible], Cavaleiro de Capricórnio. Crente que AIOROS é traidor, SHURA [illegible] o bebê se [illegible] próximo [illegible] SHURA [illegible] AIOROS [illegible] SHURA [illegible] AIOROS [illegible] AIOROS [illegible]

CAPÍTULO 03

OS ÓRFÃOS DA FUNDAÇÃO GRADO



M[illegible] Kido [illegible] bebê [illegible] como sua neta e lhe dá o nome de SAORI. Ao retornar [illegible] Mitsumasa usa toda a sua fortuna para criar a Fundação Grado, também [illegible] como Galaxy, uma organização para encontrar as reencarnações [illegible] jovens Cavaleiros de Atena e que dará à jovem Atena toda a estrutura [illegible] para que [illegible] possa cumprir [illegible] missão no futuro. Dezenas de crianças órfãs são selecionadas pela Fundação, por apresentarem aptidão para [illegible] Cavaleiros. Sem parentes, dinheiro e nenhum lugar para ir, essas crianças não têm outra opção senão se desenvolver para se tornar guerreiros. [illegible] orfanato da Fundação [illegible] que os destinos dessas crianças se cruzam. [illegible] JABU[illegible] sempre dedicado amigo de SAORI [illegible] GEKI [illegible] inquieto [illegible] irmã mais velha SEIKA; o introspectivo HYOGA [illegible] irmãos IKKI e SHUN e o [illegible] SHIRYU [illegible] infância razoavelmente agradável, até que [illegible] meninos selecionados foram levados para o [illegible] SEIYA foi separado de [illegible] SEIKA [illegible] fugir do orfanato [illegible] meninos passam a maior [illegible] rico industrial [illegible] SAORI [illegible] SAORI [illegible] SEIYA [illegible] caçulinha [illegible] choramingando e chorando [illegible] o mais fortinho [illegible] meninos [illegible] IKKI [illegible]



é o único parente vivo que eu tenho! Por isso precisamos estar sempre unidos." "Um dia, os meninos são submetidos a um sorteio, devendo cada um retirar de uma caixa um pedaço de papel em que está escrito o nome do local para onde serão enviados em treinamento. Ao chegar sua vez, SHUN tira o papel onde está escrito "Ilha da Rainha da Morte", um local com a fama de ser o inferno sobre a Terra, e de onde ninguém voltou vivo ou normal. Apesar de seu físico frágil, SHUN aceita ir para a [illegible]. Entretanto, seu irmão IKKI protesta e insiste em ir para a Ilha da Rainha da Morte no lugar dele, alegando que teria melhores condições [illegible] ao duro treinamento. IKKI pede a SHUN para não se preocupar [illegible] dar o melhor de si para se tornar um Cavaleiro, pois ele voltaria [illegible] Rainha da Morte, para se reencontrarem. Assim, ficou decidido [illegible] partiriam para diferentes lugares do mundo, onde passariam [illegible] anos sendo treinados para se tornarem Cavaleiros de bronze [illegible] Orão, na Algéria. GEKI vai para as Montanhas Rochosas [illegible]. SHIRYU vai para as Cinco Montanhas Sagradas de Rozan, na [illegible]. IKKI vai para a Ilha da Rainha da Morte [illegible] Pacífico Sul. HYOGA [illegible] Sibéria, na Rússia. SHUN vai para a Ilha de Andrômeda [illegible] Grécia.

Capítulo 04

OS FUTUROS CAVALEIROS

A HISTÓRIA DE SHUN

O [illegible] quase insuportável e a noite a [illegible] incansavelmente castigada por [illegible] difícil, mas SHUN considera [illegible] Rainha da Morte, para onde IKKI [illegible] Albiore [illegible] IKKI [illegible] uma [illegible]

[illegible]passam se de[illegible], mas salienta que o mais poderoso [illegible] é do espírito de um verdadeiro Cavaleiro. Os anos passam e chega finalmente o dia das disputas pelo direito de se tornar o Cavaleiro de Andrômeda. [illegible]essa altura, muitos dos discípulos de Albiore já foram eliminados da concorrência. SHUN chega ao último duelo, mas depois de apanha[illegible]. Antes de começar a luta, ele tenta conversar com seu oponente, Hedda, [illegible] ambos tentarem encontrar uma forma de resolver a questão sem briga. Se[illegible] efeito, o duelo começa e Hedda parte para a ofensiva. Vendo que SHUN nada fazia para contra-atacar, June grita para fazê-lo, pois se não consegui[illegible] vencer a luta, não poderia voltar para o Oriente, para se encontrar com [illegible]KKI. Sem opção, Shun acende seu cosmo e vence Hedda. Finalmente este[illegible] aberto o caminho para conquistar a armadura de Andrômeda. O teste [illegible] chamado de "sacrifício", um ritual feito em homenagem à heroína Andrômeda, que aceitou ser oferecida a um monstro marinho para salvar [illegible] pais. O aspirante a Cavaleiro é preso com as correntes de Andrômeda numa formação rochosa no mar. Ele deve se libertar das corren[illegible] que a maré suba e se afogue. Infelizmente, há anos ninguém sobrevivi[illegible] ritual e a armadura permanecia sem Cavaleiro. Temendo que SHUN [illegible] preparado para isso, Albiore reluta em deixar o discípulo [illegible], mas acaba cedendo ante os seus insistentes pedidos. No [illegible] SHUN é acorrentado às rochas diante dos olhares tensos [illegible] June. A maré vai subindo, enquanto SHUN se esforça para se [illegible] efeito. A água já lhe cobria a cabeça, quando finalmente SHUN [illegible] seu cosmo, tão poderoso a ponto de abrir um vácuo no [illegible] as correntes que o prendiam. June respira aliviada e Albiore, [illegible], entrega a armadura de Andrômeda a SHUN. Ansioso para vol[illegible] Oriente, SHUN vai agradecer e se despedir de Albiore. Seu mestre, porém, [illegible]mostra intrigado, pois não acredita que ele tenha despertado um cosmo tão forte por acaso. SHUN então conta a Albiore que ele vinha desenvolvendo seu cosmo há muito tempo, mas ciente de seu poder e com medo de ferir os colegas, procurou esconder isso. Além disso, o grande motivação que SHUN tinha para conquistar a armadura era poder se reencontrar com o irmão, de quem foi separado para o treinamento. Albiore fica feliz ao ver que SHUN, além de poder, tinha um coração nobre. Antes de ir embora, SHUN [illegible] a capacidade de seu cosmo a Albiore, dirigindo um golpe de rochas [illegible]. Entretanto, nada parece ter acontecido. June chega [illegible] SHUN [illegible] de Albiore [illegible] afastam [illegible] de [illegible], [illegible] SHUN [illegible] A parede de rochas [illegible] Albiore desmorona. O mestre sabe [illegible] já [illegible]




BATMANIA
QUE FIM LEVOU ROBIN?
2ª PARTE
17



ROBIN I

ROBIN II
Certo dia, BATMAN estacionou o batmóvel num bairro perigoso de Gotham City e, quando voltou, teve uma grande surpresa: um garoto estava roubando as rodas de seu carro! O menino era JASON TODD, órfão como DICK GRAYSON. O HOMEM-MORCEGO se admirou com tamanha ousadia e decidiu que estava na hora de ter um novo parceiro no combate ao crime. JASON foi levado para a Mansão Wayne, onde treinou exaustivamente para se tornar o segundo ROBIN. Contudo, ele era extremamente impetuoso, se arriscava demais e freqüentemente desobedecia às ordens de BATMAN. O personagem desagradou a muitos leitores, o que levou a DC Comics a deixar seu destino nas mãos dos fãs. A editora produziu uma história em que ROBIN II viajou ao Oriente Médio à procura de sua mãe. A desobediência constante fez com que o jovem herói caísse nas mãos do Coringa, o mais terrível inimigo de BATMAN. Na revista em que isso aconteceu, a DC estabeleceu uma votação telefônica para que os leitores decidissem se JASON TODD deveria morrer ou não. Os críticos do segundo ROBIN venceram e ele foi assassinado [illegible] de "disque M para matar"!

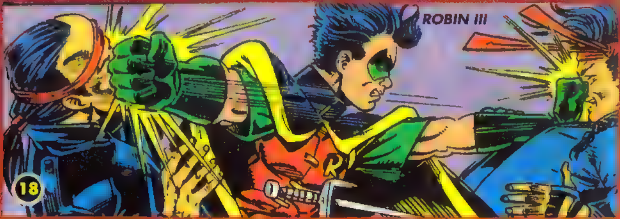


ROBIN II



ROBIN II

ROBIN III
Depois da tragédia com JASON TODD, [illegible] que nunca mais haveria um ROBIN e sem a presença de um MENINO-PRODÍGIO, foi se tornando cada vez [illegible]





ROBIN começa com TIMOTHY DRAKE, um jovem [illegible] batmaníaco que descobriu as identidades secretas da dupla dinâmica original. TIM acompanhou algumas das missões de seu ídolo à distância e notou que havia algo de errado com ele. Para complicar a situação, Duas-Caras estava à solta nessa época, e tinha, como sempre, sérias intenções de assassinar o Homem-Morcego. Preocupado, o menino foi procurar ASA NOTURNA e, com a ajuda de Alfred, os dois derrotaram o vilão e convenceram BATMAN a aceitar um terceiro parceiro. TIM DRAKE foi submetido a um treinamento intensivo e o CAVALEIRO DAS TREVAS teve o cuidado de não levar o garoto em suas missões mais perigosas. TIM recebeu uma versão diferente do uniforme do MENINO-PRODÍGIO, confeccionada com tecido à prova de balas e outros acessórios protetores. Em seguida, ele foi enviado à Europa para treinar com os mesmos mestres que ensinaram artes marciais a Bruce Wayne. Entretanto, o rapaz se envolveu com o Rei Cobra e a gangue dos Dragões Fantasmas, e acabou sendo treinado por Lady Shiva, enquanto perseguia o vilão. Shiva nunca se deu bem com BATMAN, mas ensinou técnicas de combate extremamente eficientes para Robin. Depois de derrotar o Rei Cobra, TIM DRAKE retornou a Gotham City e, desde então, tem sido um parceiro ideal para BATMAN, obediente e responsável. TIMOTHY vive com seu pai numa casa ao lado da mansão Wayne e tinha seu próprio acesso à batcaverna... até o dia em que Jean Paul Valley, o novo BATMAN, bloqueou a entrada. Atualmente, o terceiro ROBIN tem agido sozinho e suas aventuras podem ser acompanhadas [illegible]



ROBIN III



Mario Luiz C. Barroso

APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

DÉCIMA TERCEIRA LIÇÃO

POR PAUL SAGE

Nosso curso não é só para aprender a desenhar um herói, mas também para estruturar uma história em quadrinhos e até dar dicas para o processo de produção de um desenho animado. Para fazer uma HQ é necessário criar os personagens coadjuvantes, vilões, etc. Dois elementos típicos nos quadrinhos são os monstros e os robôs como nas dicas a seguir:



Ilustração 1- MONSTRO: A seqüência do desenho é a mesma utilizada na elaboração de um corpo humano, mas lembre que um monstro tem formas mais grotescas e pontas que o deformam. Quanto maior a deformação mais horripilante ficará. Evidentemente, se notar que seu monstro está muito bonitinho, ele não servirá para ser o vilão da história.

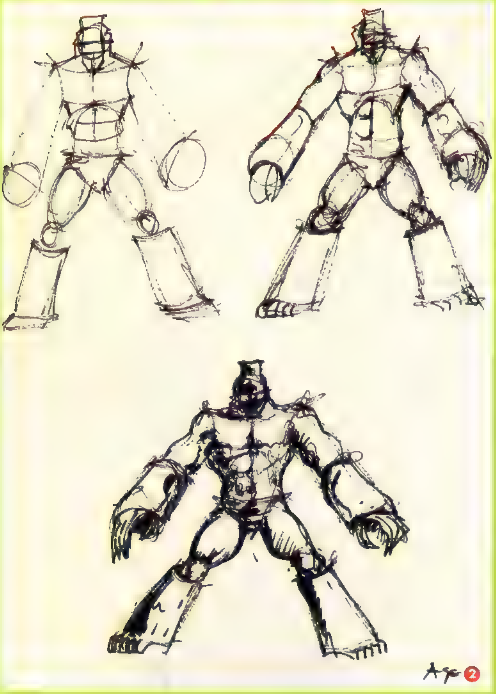
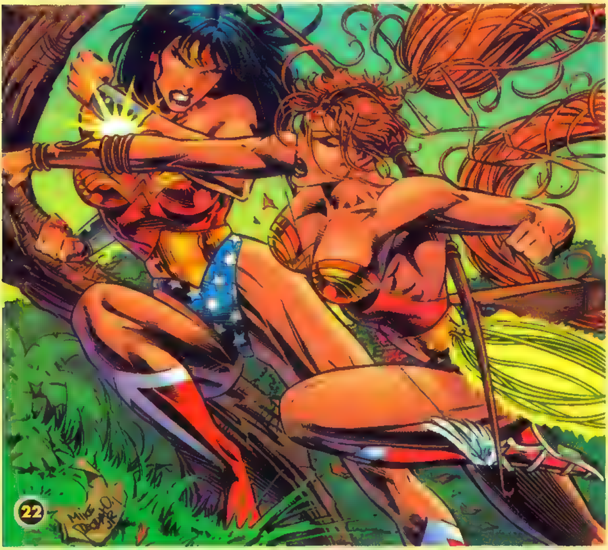


Ilustração 2- ROBÔ: Um robô mantém formas mais duras por não ter a agilidade de um ser humano. É importante caprichar neste exercício pois os robôs serão os personagens principais para a história que iremos fazer nas próximas lições. Aliás, no próximo número mostraremos todo o material necessário para desenhar. Não perca!

1995 SAN DIEGO COMIC CON

Imagine uma festa com as principais editoras de HQs, as grandes feras dos quadrinhos e muitos, muitos heróis.

Os americanos levam mesmo a sério essa história de quadrinhos. Em julho, aconteceu a maior e mais popular convenção do gênero nos States. Estavam lá as principais editoras, como a DC, que tinha em seu estande uma réplica do batmóvel do filme BATMAN FOREVER. Bem próximo ficava o estande da MARVEL, lotado de pessoas para conseguir um autógrafo de seu artista preferido, como Joe Kubert. Você também poderia tirar fotografias com seu herói favorito, como o HOMEM-ARANHA e o WOLVERINE. Não é demais??? A IMAGE também tinha seus personagens ao vivo andando pelos corredores. Em seu estande o sucesso ficou por





conta dos brasileiros Roger Cruz e Mike Deodato, que simplesmente arrasaram!!! Mas não eram só as grandes que chamavam a atenção. A TEKNO COMIX alucinou com um estande de visual high-tech e farta distribuição de brindes. Outro estande muito concorrido era o da HEAVY METAL, que trouxe para o evento a ilustradora Olivia, a sex symbol Julie Strain, o criador das TARTARUGAS NINJA, Kevin Eastman, e Simon Bisley, pela primeira vez presente no evento, que teve os corredores entupidos pelo volume de pessoas em busca de um autógrafo.



CEM ANOS DE QUADRINHOS

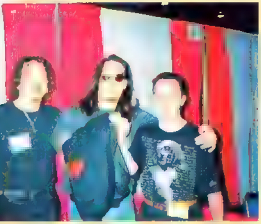
A lista de convidados do evento ia de desenhistas consagrados a novos talentos. Tinha espaço para todo mundo, como se você estivesse num shopping de quadrinhos com lojas onde se encontrava praticamente de tudo, das novidades às raridades, de cópias autografadas a originais. Auditórios repletos de: apresentações de vídeos, sessões de autógrafos, seminários, workshops e a oportunidade de ver seu desenhista favorito desenvolver seu trabalho bem próximo de você, área reservada para novos talentos, onde artistas desconhecidos mostravam o seu trabalho aos possíveis editores e testavam a aceitação do público, exposição de originais famosos e leilão de artigos raros, além da distribuição de brindes.



Um dos temas centrais dos seminários era a comemoração do centésimo aniversário das histórias em quadrinhos.

ANIMAÇÃO JAPONESA ARRASANDO!

O sucesso de vendas ficou por conta dos estandes que tinham produtos ligados à animação japonesa, mangás e todo o tipo de souvenirs relacionados ao assunto. A mania por esse tipo de produto é tanta, que eventos específicos de JAPANESE ANIMATION ocorreram dias depois em Los Angeles. E outros foram programados para os próximos meses. Além de criar um evento superorganizado, a cidade de San Diego é fantástica, porto histórico de expressiva importância na Segunda Guerra Mundial, localizada no litoral da Califórnia, próxima à fronteira do México, com clima superagradável e inúmeras opções de lazer, como um vôo de balão ou uma visita ao zoológico de San Diego, considerado o terceiro maior do planeta. Você que ficou com água na boca, vá arrepiando no seu inglês e chorando desde já com o velho a passagem para o próximo ano. Para 96 o evento pretende se internacionalizar ainda mais e passa a chamar-se COMIC CON INTERNATIONAL. Te vejo lá !!!



Da esquerda para direita: Kevin Eastman (Heavy Metal - EUA), Saimon Byslei e Carlos Mann (Heavy Metal - BRASIL)



Carlos Mann, especial de San Diego

MOTOQUEIRO FANTASMA, UM HERÓI DE CABEÇA QUENTE

Combater o crime em cima de uma moto, com a cabeça em chamas e com um demônio no corpo não deve ser uma missão muito fácil.

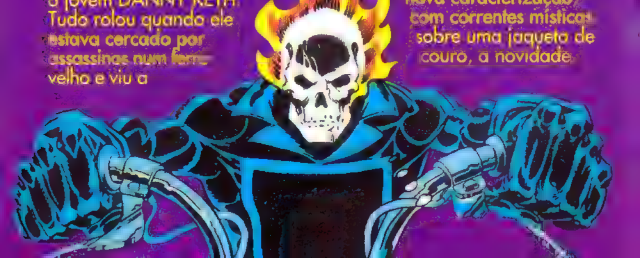


Afinal, o herói MOTOQUEIRO FANTASMA já teve três versões. O personagem surgiu na década de 70, quando o motociclista acrobático JOHNNY BLAZE fez um pacto com o diabo, para que a vida de seu pai adotivo, gravemente doente, fosse salva. Só que o capeta lhe passou a perna e o seu velho morreu logo depois, num acidente. Daí pra frente, BLAZE passou a combater o mal como o MOTOQUEIRO FANTASMA, um esqueleto motorizado que tem o crânio flamejante. Durante algum tempo, ele fez parte dos campeões, um grupo de super-heróis formado também por ANJO, HOMEM DE GELO, VIÚVA NEGRA, ESTRELA NEGRA e HÉRCULES.



ESPÍRITO DA VINGANÇA

Quase vinte anos depois, quando o personagem já estava meio esquecido, a sua editora nos Estados Unidos, a Marvel, criou-lhe uma nova origem. Agora, a identidade secreta do "cabeça de fósforo"(como é chamado pelo tirador de sarros Homem-Aranha) é o jovem DANNY KETH. Tudo rolou quando ele estava cercado por assassinos num ferro velho e viu a tampa do tanque de uma moto brilhar intensamente na escuridão. Por instinto, KETH a tocou e se transformou no ESPÍRITO DA VINGANÇA, que aparece sempre que sangue inocente é derramado. Além da nova caracterização, com correntes místicas sobre uma jaqueta de couro, a novidade



nessa versão atual é que, depois da transformação, a motocicleta também sofre alterações, ganhando um visual animal, com rodas de chamas que permitem que o herói voe e suba pelas paredes. Como os leitores curtiram pra caramba esse novo MOTOQUEIRO FANTASMA, ele já lutou ao lado de várias feras, como HOMEM-ARANHA, JUSTICEIRO, CAPITÃO AMÉRICA, WOLVERINE, DEMOLIDOR e outros.

ESQUELETO CIBERNÉTICO

O sucesso foi tão grande que em 1994, quando a Marvel lançou o Universo 2099, claro, criou uma versão futurista do personagem no século 21. Dessa vez, a origem não está ligada a nenhum tipo de demônio, mas é pra lá de maluca: ZERO COCHRANE é um pirata de dados de computador, que depois de ser ferido ligou sua mente ao ciberespaço (uma espécie de rede de computadores), deixando seu corpo morto para trás. Num lugar chamado Cidade



[illegible] foi ligado a um poderoso [illegible] [illegible]. A partir daí, surgiu o MOTOQUEIRO FANTASMA 2099. A [illegible] do futuro [illegible] [illegible] para voar. Além disso, possui [illegible] holográficos de camuflagem e, para manter o elo com o "antepassado", deixa um rastro de fogo pelos céus. Em todas as suas três versões, o MOTOQUEIRO FANTASMA nunca deu mole pros vilões. Afinal, dá pra imaginar o que acontece quando o cara "[illegible] a cabeça"?

[illegible]







TOP 10

HERÓIS

Nas próximas semanas o TOP 10 vai atacar na área de vídeo, desenho animado em TV e revistas de quadrinhos. A briga pelas primeiras posições está esquentando. Participe. Mande seu voto já!



1- CAVALEIROS DO ZODIACO
(quarto mês nesta posição)



2- SEIYA
(quarto mês nesta posição)



3- POWER RANGERS
(quarto mês nesta posição)



4- WOLVERINE
(segundo mês nesta posição)



5- SHIRYU
(terceiro mês nesta posição)



6- BATMAN
(segundo mês nesta posição)



7- X-MEN
(subiu uma posição)



8- SUPER-HOMEM
(caiu uma posição)



9- ESQUADRÃO WISNPECTOR
(terceiro mês nesta posição)



10- DRAGON BALL
(quarto mês nesta posição)

CARTAS

Quem estiver enviando cartas para nossos concursos não esqueça de escrever no envelope para qual concurso ou seção (como a do Clube Heróis do Futuro ou a de Cartas) está mandando. Nosso endereço: Rua Armênia, 479 - Osasco - São Paulo - CEP 06210-138

FÃ DA VAMPIRELLA

Escrevo-lhes essa carta para parabenizá-los por publicarem essa grande revista. Ela é simplesmente demais. Tenho doze anos e gosto muito de ler gibis, principalmente os do WOLVERINE. Sou fã da VAMPIRELLA, mas infelizmente o gibi está fora de circulação, como vocês disseram em uma das edições anteriores. Enquanto isso leio as que meu pai guardou para mim, que são dos anos 70 em diante. Por enquanto é só. Escreverei mais vezes.
Charles Hokiti Fukushique Chiba - Londrina-PR

Oi, Charles! Muito legal o seu pai emprestar os gibis dele para você, enquanto as novas aventuras da VAMPIRELLA não chegam por aqui. Vamos ficar torcendo para não demorar muito. Estamos esperando mais cartas suas. Um abraço!

ANIMADINHA

Como vão vocês? Tudo bom? Meu nome é Renata e sou presidente do fã-clube Guerra Galáctica dos CAVALEIROS DO ZODÍACO. Todos nós do fã-clube adoramos a HERÓIS DO FUTURO e gostamos muito das reportagens, testes, promoções, e principalmente da caixa da armadura de Pégaso e do cenário que vocês incluíram na revista. Continuem sempre assim, que vocês irão mais longe do que já foram. Bom, ainda tenho algumas dúvidas quanto à revista e espero que possam ser esclarecidas. Aí vão: 1. O que é a ABRADEMI, constantemente mencionada nas reportagens? 2. Vocês publicarão os desenhos enviados para a revista? 3. Vocês pretendem falar sempre dos CAVALEIROS e dos desenhos japoneses mais populares? É o que esperamos! 4. Posso mandar um recado para os fãs dos CAVALEIROS? Escrevam para: R. Padre Butinhá, 38, Taquara, Jacarepaguá, CEP 22.720-320. Beijocas!
Renata Monteiro Moutinho -Rio de Janeiro-RJ

Tudo bem, Renata. É sempre bom receber elogios. Agora vamos às suas dúvidas: 1. Fique esperta que vamos falar mais da ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustrações) nos próximos números. 2. Você já percebeu que estamos publicando os desenhos dos leitores, não é mesmo? 3. Claro, vamos continuar mostrando as últimas novidades em mangá e animação japonesa. 4. Recado dado. Um beijão!

CARIOCA ESPERTO

Parabéns pelo ótimo trabalho, pessoal. Adorei as matérias sobre os CAVALEIROS DO ZODÍACO, nunca deixem de falar deles. Adorei a idéia de colocar um professor de desenho na revista. Ele ensina direitinho. Parabéns Paul Sage, continue assim.
Luiz Fernando de Souza Vieira Fraga - Rio de Janeiro-RJ

Olá, Luiz Fernando. Nós estamos nos esforçando para fazer uma revista cada vez melhor. O Paul Sage adorou os elogios e está esperando um desenho seu para mostrarmos na revista. Abraços!

CARTAS

LIGADÃO
Parabéns! É muito bom saber que vocês estão dando mais atenção aos quadrinhos, principalmente aos nacionais. Já era hora de termos uma revista assim: ela é pequena, mas a qualidade é grande, já é um começo. Os americanos têm a Wizard e muitas outras revistas de informação e por um preço acessível. Espero que com o tempo as páginas desta aumentem, sem aumentar o preço. Continuem com as reportagens sobre os desenhistas brasileiros e façam uma com o Deodato. Ele é ótimo. Tenho certeza que agora chegou a vez desses heróis nacionais, que serão heróis do futuro.
Jonilton da Silva Simões -São Paulo-SP

Concordamos totalmente, Jonilton. As nossas feras dos HQs estão fazendo bonito dentro e fora do País. Esperamos crescer junto com a moçada. Até!

MENINA-PRODÍGIO
Oi, pessoal! Eu tenho doze anos e faço histórias em quadrinhos desde os sete. Tenho os meus próprios personagens e heróis. Muitos são baseados em heróis que eu adoro, como o TINTIN. Não perdia um dia a série que passava na rede Cultura. Bom, indo logo ao assunto, gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre o TINTIN e o DOUG.
Letícia P. Ribeiro -Brasília-DF

Oh, Letícia. Todo mundo ficou morrendo de curiosidade para ver as suas histórias em quadrinhos. Tomara que um dia você faça parte da nossa turma. Quanto aos seus personagens preferidos, aguarde novidades! Beijos.

FANZOCA
Gente!! A HERÓIS DO FUTURO é demais! As suas matérias são interessantes e bem escritas, nada daquelas bobagens pra encher lingüiça. A seção "Invadindo a Praia" é super, demais, dez mesmo! Também estou adorando as aulas do Paul Sage, aliás tenho uma sugestão: por que vocês não publicam os desenhos de leitores, com a avaliação dele? Apontando os erros e comentando o trabalho. Estou enviando uns desenhos e adoraria saber o que ele achou. Parabéns pelo ótimo trabalho e sucesso! Ah! O desafio foi aceito e pra mim já foi vencido!
Neide da Silva -São Paulo-SP

Dezzzzzzzzzzz!!! Neide, publicamos o seu desenho para cada um dar a sua opinião. A nossa nota você já sabe. Demais!



Desenho de Neide da Silva

GRÁTIS

SÓ A HERÓIS DO FUTURO PODERIA PENSAR EM ALGO ASSIM !!!!

Agora você poderá colecionar a saga dos CAVALEIROS DO ZODÍACO em todos os detalhes! São oito fascículos com a história das aventuras mais emocionantes dos defensores da Saori. Tudo organizado de uma forma linear e cronológica para você entender toda a série. No número anterior você recebeu a pastinha para guardar os fascículos. Nesta edição, você ganha o primeiro fascículo da série.

